



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Dinamización del recreo a través del juego motor

Autor/es

ÓSCAR MORENO CASTILLO

Director/es

JOSEP MARÍA DALMAU TORRES

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



Dinamización del recreo a través del juego motor, de ÓSCAR MORENO
CASTILLO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Dinamización del recreo a través del juego motor

Autor

Óscar Moreno Castillo

Tutor/es

Josep María Dalmau Torres

Grado

en Educación Primaria [206G]

**Facultad de Letras y de la
Educación**

Año académico

2018/19



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

Resumen

El proyecto educativo que se presenta se orienta hacia la dinamización de los recreos, orientado en la educación formal durante el espacio de recreo con la finalidad de potenciar la coeducación, la actividad física, salud, los valores, actitudes y disciplina colectiva en el espacio de ocio y tiempo libre lectivo escolar. El proyecto gira en torno al diseño de un sistema de competiciones y división de los espacios para el recreo, con el fin de conseguir una optimización en los espacios de juego.

El proyecto se basa en dos metodologías principalmente, la primera consistirá en una división de las áreas de recreo por cursos como ya lo realizaron y la segunda, una serie de campeonatos de juegos alternativos y tradicionales con los cuales queremos trabajar la cooperación entre los compañeros y la competición como un proceso.

El proyecto se divide en tres partes, la primera, es la programación anual de una dinamización junto con su prueba piloto, la segunda, es la puesta en práctica de la prueba piloto, y la tercera, es la posterior evaluación de la prueba piloto.

La evaluación de la puesta en práctica ha sido muy satisfactoria, ya que se han conseguido alcanzar el objetivo principal de elaborar un proyecto educativo de dinamización de los recreos en Educación Primaria con una mejora en la socialización y coeducación reduciendo los conflictos en el recreo.

Palabras clave:

Dinamización, recreo, juego motor salud, socialización, coeducación, juego limpio.

Abstract

The educational project that is presented is oriented towards the revitalization of recesses, oriented in formal education during the recreational space with the purpose of enhancing coeducation, physical activity, health, values, attitudes and collective discipline in the space of leisure and free school time. The project revolves around the design of a system of competitions and division of spaces for recreation, in order to achieve an optimization in the spaces of play.

The project is based on two main methodologies, the first one will consist of a division of the recreational areas by courses as they already did and the second one, a series of

alternative and traditional games championships with which we want to work the cooperation between the classmates and the competition as a process.

The project is divided into three parts, the first is the annual programming of a dynamization together with its pilot test, the second is the implementation of the pilot test, and the third is the subsequent evaluation of the pilot test.

The evaluation of the implementation has been very satisfactory, since they have achieved the main objective of developing an educational project to revitalize the recesses in Primary Education with an improvement in socialization and coeducation reducing conflicts in the playground.

Keywords:

Dynamization, recreation, motor play, health, socialization, coeducation, fair play

ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Objetivos	7
2.1. Objetivos generales	7
2.2. Objetivos específicos	7
3. Marco teórico	7
3.1. Marco Teórico	7
3.1.1. Orientación del proyecto	7
3.1.2. El recreo	8
3.1.2.1. Situación actual en el recreo	8
3.1.2.2. Beneficios del recreo	9
3.1.3. Marco Legislativo Educativo	10
3.1.4. Beneficios para la salud en el espacio de recreo	11
3.1.5. Socialización	11
3.1.6. Coeducación	12
3.1.7. El juego motor	13
3.1.7.1. EL juego motor como recurso educativo	14
4. Desarrollo del proyecto educativo	15
4.1. Justificación Metodológica	15
4.1.1. Metodología	15
4.1.1.1. División de las áreas de recreo	16
4.1.1.2. Campeonatos de juegos alternativos y tradicionales	16
4.2. Contexto del recreo en el centro	17
4.3. Programación anual en el centro	17
4.3.1. Diseño de torneos	18
4.3.2. División del patio	21
4.4. Aplicación piloto	22
4.4.1 Planificación de la prueba piloto	22
4.4.2 Evaluación de la prueba piloto	23
5. Conclusiones	24
6. Bibliografía	26

TABLAS

Tabla 1. División de patios.

Tabla 2. Rúbrica de evaluación.

FIGURAS

Figura 1. Imagen aérea del patio escolar.

1. Introducción

Este Trabajo Fin de Grado consiste en un proyecto educativo de dinamización del recreo a través del juego motor y la división de espacios.

A nivel personal, he decidido hacer este proyecto educativo de dinamización del recreo por diferentes razones, la principal es que no me gusta ver a los niños sin jugar en el recreo porque son discriminados o porque ellos mismos piensan que son peores que sus compañeros y deciden no jugar. Esto se convierte en un problema de socialización entre los alumnos que se debe trabajar para que no haya una discriminación entre ellos. De acuerdo con una investigación de Jarrett (2002), el recreo tiene multitud de beneficios para el aprendizaje, el desarrollo social y la salud infantil.

Esto me lleva a otra razón sobre la salud de los niños, la cual debe ser objeto de estudio, ya que un alto número de niños no realiza actividades físicas ni adquiere hábitos de estilo de vida saludable. Según los estudios de Arriscado (2014), en la que se valoraba el estado de salud de los escolares de Logroño a través de la alimentación y la actividad física, nos aporta resultados como el 23,7% de los alumnos con sobrepeso y un 3,3% con índices de obesidad.

Bajo mi punto de vista, otra cosa que me gustaría trabajar es la coeducación entre los alumnos ya que en el recreo por lo que he podido ver en mi periodo de prácticas, los chicos ocupan un mayor espacio en el patio de recreo dejando a las chicas zonas escasas y dedicando este tiempo a hablar. La Tesis Doctoral “La coeducación en un centro educativo: análisis del patio escolar” de Molines (2015) confirma lo que he mencionado sobre como aprovechan el espacio de recreo los alumnos y que suelen preferir en jugar

Creo que este proyecto podría solucionar estos problemas y para ello voy a utilizar dos metodologías. La primera consistirá en una división de las áreas de recreo por cursos como ya lo realizaron García & Serrano (2010). La segunda, una serie de campeonatos de juegos alternativos y tradicionales con los cuales queremos trabajar la cooperación entre los compañeros y la competición de una forma que no cree conflictos que ya fue utilizada por Rodríguez & Arjona (2012).

Para ello, este trabajo se divide en diferentes partes:

La primera, una programación de los campeonatos y una división de los espacios de juego en el CEIP San Pío X que se pueda aplicar en otros centros.

La segunda, la prueba piloto de un campeonato de balón prisionero en el CEIP San Pío X.

La tercera, la posterior evaluación de las debilidades y puntos fuertes de esta dinamización para conocer que debemos mejorar y que debemos mantener.

Por último, la cuarta, las conclusiones del proyecto.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

El objetivo general es elaborar un proyecto educativo de dinamización de los recreos en Educación Primaria.

2.2. Objetivos específicos

1. Diseñar un programa de juegos alternativos y tradicionales adaptados a los diferentes cursos de E. Primaria.
2. Planificar un programa de competición orientado a integración escolar.
3. Crear un sistema de juego Fair-Play
4. Realizar una intervención piloto del plan de dinamización
5. Aplicar un sistema de evaluación de resultados del proyecto.

3. Marco teórico y justificación metodológica

3.1. Marco Teórico

3.1.1. Orientación del proyecto

Este proyecto educativo de dinamización de los recreos está orientado a trabajar contenidos transversales como el ocio y tiempo libre, la cooperación, la coeducación entre niños y niñas, la socialización, la gestión de espacios, los valores educativos, la educación medioambiental, etc. a través de diferentes recursos como el juego motor, una división de espacios para el juego libre o masters class de baile entre otros. Según un estudio realizado

por Castillo (2018), en la que pusieron en marcha un proyecto de dinamización del recreo como resolución de conflictos y participación en actividades físico-deportivas.

Como resultado de esta dinamización se obtuvo una alta participación de las chicas evitando el sedentarismo de estas, la reducción de conflictos y una alta motivación por parte del alumnado.

3.1.2 El recreo

El recreo es una actividad social en nuestras escuelas, donde nuestros niños se relacionan, juegan, aprenden e incluso discuten. Es un tiempo de descanso en el que los niños permanecen en el ámbito escolar, pero a la vez es un momento de desfogue en el que pueden realizar actividades físicas a través del juego motor. La RAE (2018) lo define como “En los colegios, suspensión de la clase para descansar o jugar.”

3.1.2.1 Situación actual del recreo

Según una investigación de Chaves (2013) en la que se basó en conocer la opinión de los alumnos de Educación Primaria sobre los recreos, identificar las características de los recreos, determinar el rol de los adultos, identificar las acciones de los alumnos y determinar los intereses y necesidades de estos, se llegó a las conclusiones de que el recreo es una necesidad fundamental para los alumnos dentro del proceso educativo. Por otra parte, la mayoría de los alumnos afirmó que jugar es lo que más les gusta del recreo. También se llegó a la conclusión de que los adultos tienen como obligación propiciar espacios seguros y de buscar diversas opciones y propuestas que permita a los niños y niñas disfrutar del recreo de una forma segura.

Por otro lado, de la Tesis Doctoral de Molines (2015) sobre la coeducación en un centro educativo: análisis del patio escolar se han obtenido interesantes resultados de la situación actual del recreo en la que mayoría de alumnos juega mediante una separación de género, ocupando los chicos las zonas centrales del patio jugando al fútbol mientras que las chicas suelen observar los juegos, pasear y conversar durante el patio.

En esta misma Tesis Doctoral de Molines (2015), se analizó las preferencias de juegos entre chicos y chicas, clasificándolos por ella en estereotipadamente masculino, femenino o neutro:

1. Juegos estereotipadamente masculinos: fútbol, baloncesto, perseguir una pelota

2. Juegos estereotipadamente femeninos: cuerda, baile o gimnasia rítmica, torito en alto, mata conejos y cementerio.

3. Neutros: Pillapilla y juego simbólico.

Con una buena dinamización creo que los niños y niñas podrían jugar más conjuntamente y conseguir que el recreo mejore la relación entre los diferentes géneros, eliminando esta brecha tan amplia que hay en la actualidad.

Tomando como referencia el Trabajo fin de Grado de Díaz (2014), estoy de acuerdo en la parte en la que menciona que en los colegios de España hay un juego libre vigilado pero que es cuando los profesores se paran a observar cómo juegan cuando se puede conocer si estos juegos son libres en realidad o están influenciados por las modas actuales y acaban con la gran variedad de juegos alternativos y tradicionales a los que se jugaba años atrás.

Con nuestro proyecto educativo, podemos solucionar este problema abriendo un amplio abanico de posibilidades de juego

Por otra parte, durante mi periodo de prácticas en el Colegio Sagrado Corazón de Arnedo he podido observar de primera mano la forma en que invierten los niños su tiempo de recreo. Aunque muchos de ellos disfrutan de este tiempo jugando hay otros que se sienten desplazados. La mayor parte de los niños quieren jugar al fútbol y no dejan jugar a las pocas chicas que les gusta o a los chicos que se les da peor, lo cual conlleva conflictos. La mayoría de las chicas dedican el recreo a estar sentadas y hablar y apenas juegan. También suelen formar sus grupos y no suelen dejar que entren a otras. Por otro lado, algunas de las niñas pequeñas sí que juegan a juegos de comba o al baloncesto, pero a nada más. También he podido observar que a medida que van creciendo niños y niñas cada vez juegan más separados. Por otro lado, también me he dado cuenta de que el recreo es un lugar en el que ocurren muchos conflictos, normalmente siempre originados por los mismos alumnos y al final acaban siendo rechazados en la actividad social fuera de la escuela.

3.1.2.2. Beneficios del recreo

Según una investigación de Jarrett (2004), el recreo tiene multitud de beneficios para el aprendizaje, el desarrollo social y la salud infantil. Refiriendonos al aprendizaje, como ya hemos dicho anteriormente el recreo es un momento de tiempo libre durante la escuela

que sirve a los niños para descansar de las clases, sirve para mantener al niño satisfecho y atento durante las clases. Además, cuando el niño aprende en periodos de tiempo separados, su capacidad de recordar mejora. Por su parte, en el proceso de socialización, los niños practican interacciones sociales con otros niños fuera de las clases. Para algunos niños este puede ser su único momento del día en la calle. Las actividades que se realizan en el recreo suelen tener unas reglas y una serie de toma de decisiones con las que se trabajan las habilidades sociales. El recreo es un espacio abierto, distinto del aula en el cual muchas veces los niños deben resolver sus conflictos solos, una forma de autogestionar sus emociones. Además, es un tiempo en el cual los profesores pueden observar como se comportan los alumnos ya que fuera del aula se muestran tal y como son en realidad y los roles que aportan en el grupo. Por último, en lo que se refiere a los beneficios de la salud infantil, el recreo es un momento para que los niños esten activos, ya que un problema en la actualidad es el aumento de sobrepeso en los menores de edad debido al aumento del sedentarismo.

Por otra parte, otra investigación de la Universidad de Oregón de Stellino, Mullen, Claassen, & Megan (2018) afirma que el recreo ofrece beneficios físicos, cognitivos, sociales y emocionales, estando relacionados con la buena calidad de estos. Un recreo de buena calidad se basa en una buena seguridad en esta zona, gente con la que jugar, una buena resolución de conflictos y un compromiso por parte de los alumnos y profesores, en mi caso, es lo que queremos conseguir con nuestra dinamización.

3.1.3. Marco Legislativo Educativo

En la actual ley educativa, Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), aparecen una gran cantidad de apartados que se pueden relacionar con la dinamización de los recreos, de forma que este proyecto se enmarca dentro del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el Currículo de Enseñanzas Mínimas de la Educación Primaria en La Rioja.

Si miramos en la asignatura de Educación Física, podemos ver en los diferentes bloques de habilidades perceptivo motrices básicas y actividad física y salud que hay aspectos muy relacionados con el juego en los contenidos, los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje (Anexo 1). Lo que quiero decir con esto es que se pueden abordar contenidos propios de la Educación Física en el recreo a través del juego motor como salud, valores, etc.

3.1.4. Beneficios para la salud en el espacio de recreo

Tener problemas de obesidad no es algo solo estético que pueda acarrear problemas de autoestima en los niños, de acuerdo con la OMS (2016), actualmente la obesidad infantil es uno de los problemas de salud más importantes, afectando a todos los países. En el año 2016, más de 41 millones de niños menores de cinco años padecían sobrepeso u obesidad. La mayoría de estos niños, siguen teniendo sobrepeso cuando crecen provocando otras enfermedades a edades más tempranas como la diabetes o enfermedades cardiovasculares. Una medida para frenar el sobrepeso, a parte de una buena alimentación, es el aumento de la actividad física en el día a día y el recreo supone un buen momento para ello a través del juego motor ya que los niños se divierten en compañía y movimiento.

Como ya he mencionado anteriormente, según la tesis doctoral de Arriscado (2014), en la que se valoraba el estado de salud de los escolares de Logroño debido a la alimentación y la actividad física, dio como resultado que el 23,7% de los alumnos padecía sobrepeso y un 3,3% obesidad. Esto se debe a nuestro actual estilo de vida de sedentarismo. La investigación se llevó a cabo en 31 colegios de Educación Primaria, en el 6º curso, con un total de 329 alumnos con edades comprendidas entre los 11 y 12 años. Un resultado de esta investigación que nos interesa es que cuanto mayor nivel de actividad física tenían los niños se relacionaba con una mejor condición física, estos eran los que practicaban alguna actividad extraescolar física. Pues bien, bajo mi punto de vista, si durante el periodo de recreo conseguimos que nuestros alumnos aumenten la actividad física a través del juego motor conseguiremos mejorar su condición física.

3.1.5. Socialización

Según la RAE (2018), socializar significa “adaptar a un individuo a las normas de comportamiento social”.

En el colegio es uno de los primeros lugares donde los niños comienzan a socializar, de acuerdo con Flores (2010), existen dos tipos de socialización que se dan en la escuela, la socialización por medio del juego, en la cual, los niños siguen las reglas que son impuestas por ellos, y la socialización normada, que es aquella que se da en las clases, donde los niños aprenden a obedecer las reglas impuestas por las instituciones a través de los profesores y demás personal del centro.

Para ello creo que el juego debe estar supervisado por los profesores y asegurarse que dichas reglas tengan un buen criterio.

Durante el recreo, los niños se relacionan unos con otros, mostrándose en la mayoría de los casos de forma diferente a la que lo hacen en clase. De acuerdo con Schwartz (2018), a partir de la socialización de los niños podemos saber si el niño es tímido, agresivo o miedoso. Además, si los niños tienen un buen grupo de amigos, adquieren una mayor confianza en ellos mismos, pero, por el contrario, si estos se sienten rechazados su imagen personal se deteriora. También podemos observar el rol que adopta cada uno en su grupo de amigos y si por ejemplo tienen un buen líder que les sabe guiar y mejorar o lo contrario, es una mala influencia para el grupo.

Por último, en la Tesis Doctoral “La coeducación en un centro educativo: análisis del patio escolar” de Molines (2015) que he mencionado anteriormente llega a la conclusión de que los estereotipos se aprenden y se refuerzan a través de la socialización en la escuela.

3.1.6. Coeducación

Según la RAE (2018), coeducar consiste en “enseñar en una misma aula y con un mismo sistema educativo a alumnos de uno y otro sexo”.

Como he mencionado anteriormente, la Tesis Doctoral de Molines (2015) sobre la coeducación en un centro educativo: análisis del patio escolar muestra un estudio en el cual, los chicos ocupan un mayor espacio en el patio de recreo practicando deportes como fútbol o baloncesto dejando a las chicas zonas escasas y dedicando este tiempo a hablar. Además, los chicos no dejan que las chicas participen en estos juegos y si les dejan, ellos siempre actúan como árbitros y cambiando las normas a su gusto. Además, cuando son pequeños sí que suelen practicar juntos el juego simbólico, pero a medida que crecen comienzan a jugar por distinción de géneros, siendo todavía estos estereotipos muy grandes.

Además, de acuerdo con Costa & Silva (2009), estos estereotipos vienen influenciados por las familias haciendo que sus comportamientos, valores y reglas sean de una forma u otra, ya que las primeras relaciones sociales de los niños se dan con el círculo social de la familia.

3.1.7. El juego motor

Durante la asignatura de Juego y actividad deportiva del Grado en Educación Primaria de la Universidad de La Rioja impartida por Loza (2018) aprendí varias cosas sobre el juego motor.

Este no es un tipo de juego exclusivo de la educación, hay otras áreas que también deberían de utilizarlo. Por ejemplo, el juego del pañuelo sirve para trabajar diferentes contenidos dentro de la Educación Física como desplazamientos y en Matemáticas se podría utilizar el juego para trabajar las operaciones básicas como por ejemplo diciendo: “sale el 3+2”.

El juego motor es un juego caracterizado por la notable presencia de actividad motriz. Esta actividad motriz se presenta en forma de actividades lúdicas, con significatividad y organización motriz, estando mediatizadas por un objetivo motor.

Significación motriz: empleo de movimientos que exigen intención, decisión y ajuste, al contexto en que se desarrollan.

Ej.: El juego del pañuelo en 1º podrían hacer desplazamientos básicos como carrera o marcha y en 4º meter diferentes habilidades más difíciles desde el punto de vista técnico como son los giros.

Organización motriz: es la regulación y ordenación continua de las acciones frente a las situaciones que se derivan de la práctica del juego.

Por otra parte, el juego motor puede ser espontáneo o dirigido.

El juego espontáneo es una expresión propia, natural y espontánea de las personas. El niño lo practica sin necesitar la intervención directa del adulto y no necesita excesivas reglas. Como no se da la presencia del adulto, es creativo. No tiene finalidad específica, se realiza fundamentalmente por placer, tampoco tiene un objetivo preestablecido. Las desventajas son que tiende a repetirse, en ocasiones adolece de una adecuada organización y no está sistematizado.

El juego dirigido o educativo es aquel que el profesor utiliza para trabajar una serie de ejercicios, es una herramienta que se utiliza en el campo educativo. Es el paso posterior al juego espontáneo, del cual parte el profesor que lo propone.

Hay existencia de reglas sometidas a los objetivos didácticos formulados. Necesita ser sistematizado tener cuestiones didácticas, organizativas, de materiales... También tiene un objetivo preestablecido. Las desventajas de este tipo de juego es que limita la autonomía y la creatividad del alumno y penaliza la pureza y espontaneidad del juego espontáneo

Las ventajas son una gran variedad de propuestas, el profesor sabe controlar sus efectos de antemano y permite limar algunos defectos del juego libre como por ejemplo evitar las eliminaciones.

3.1.7.1. EL juego motor como recurso educativo y de dinamización

Cualquier habilidad que se quiera que un niño adquiriera, se puede conseguir más fácilmente a través del juego. Aumenta la motivación, la capacidad de atención y la capacidad de aprendizaje.

El juego es una herramienta muy rica que los niños prueben y descubran por sí mismos. El juego consigue formar, educar al niño desde un punto de vista integral (dimensión cognitiva, afectivo-social y motriz) por eso se puede considerar como un recurso educativo.

El juego motor ayuda al desarrollo de las diferentes habilidades físicas, cognitivas y afectivo-sociales trabajando la coordinación, haciendo pensar al alumno con estrategias y tácticas y relacionándose con los demás.

Para que un juego sea un recurso educativo hace falta que este sea educativo, formativo y a la vez divertido. Debemos asegurarnos de que el niño reciba estímulos educativos, pero dentro de un ambiente, distendido, agradable y participativo.

Las ventajas del juego motor como recurso didáctico son:

1. Permite conocer a los niños.
2. Permite dirigir la atención (nos los vamos a ganar, vamos a conseguir su atención en aquello que nos interesa que la pongan).
3. Permite motivar al niño (va a obtener socialización, diversión...)
4. Permite desarrollar actitudes positivas ante aquello que el profesor quiere enseñar.

5. Sirve de base para cualquier otro aprendizaje (aprender a través del movimiento y aprender a moverse).

6. Sobre todo, permite adecuar el aprendizaje a los objetivos.

Por lo tanto, podemos utilizar el juego motor como el recurso principal de nuestra dinamización con el que podemos lograr nuestros objetivos mencionados anteriormente.

4. Desarrollo del proyecto educativo

En este capítulo se va a describir la justificación metodológica del proyecto educativo, el proceso de diseño, elaboración, puesta en práctica y evaluación de la dinamización del recreo en el CEIP San Pio X. Queda estructurado de la siguiente manera:

El primer apartado está dedicado a la descripción de la justificación metodológica.

El segundo apartado está dedicado al contexto del centro, para ponernos en situación y conocerlo mejor.

El tercer apartado contiene el diseño y programación de nuestra dinamización, con todos los juegos que vamos a realizar y en que fechas; el reparto de las zonas de recreo; y de nuestro sistema “Fair Play”

El cuarto apartado expone la prueba piloto que hemos realizado en el CEIP San Pio X, con su programación y posterior evaluación, basada en la observación directa y registrada con un diario.

4.1. Justificación Metodológica

4.1.1 Metodología

Con la metodología que quiero llevar a cabo en esta dinamización, lo que se busca es que nuestros alumnos mejoren su salud, tengan una mejor socialización y sean educados mediante una coeducación, de una forma lúdica y activa a través de diferentes juegos motores. Quiero favorecer a un uso óptimo de áreas de recreo mediante un reparto equitativo de estas.

Para ello nos hemos basado en dos metodologías principalmente, La primera consistirá en una división de las áreas de recreo por cursos como ya lo realizaron García y Serrano (2010). La segunda, una serie de campeonatos de juegos alternativos y tradicionales con

los cuales queremos trabajar la cooperación entre los compañeros y la competición de una forma que no cree conflictos que ya fue utilizada por Rodríguez (2012).

4.1.1.1. División de las áreas de recreo

Como referencia principal en la división de áreas del recreo he tomado la de García y Serrano (2010), la cual básicamente consiste en la optimización del patio de recreo para favorecer la práctica de actividades físico-deportivas y juegos a través de la división de las diferentes áreas por cursos. También se facilita el uso de material deportivo. Con ello, además, se aseguran de que los alumnos disfruten con la tranquilidad de saber que ese día les toca esa zona y también consiguen que los mayores se hagan con el poder de las principales zonas de recreo como suelen ser las pisas de fútbol o baloncesto. Este proyecto fue realizado en el CEIP Mercedes Medina Díaz a través de un marco de convivencia multirracial con la intención de educar en valores para el desarrollo personal y social del alumnado.

Bajo mi punto de vista, a esta metodología sería bueno añadir a los alumnos la oportunidad de negociar el poder intercambiando las zonas de recreo, puede que les interese por multitud de razones, aunque debería de estar supervisado por el profesor.

4.1.1.2. Campeonatos de juegos alternativos y tradicionales

De acuerdo con Piñar & Cárdenas (2010), la competición es una herramienta excepcional siempre y cuando esté orientada como proceso y no como producto. No utilizarla en la escuela sería un grave error ya que a los niños motiva y les ayuda a mejorar en su proceso de aprendizaje. Además, autores como Oña (1987), aseguran que los niños a partir de los ocho años necesitan medirse, evaluarse y compararse con otros.

Diferentes autores como Añó (1997), Antón (1999), Feu (2001) y Damas y Julián (2002) argumentan a favor de la competición como proceso diciendo que con ella se puede canalizar la agresividad, es un aprendizaje para la victoria y para la derrota, ayuda a la capacidad de análisis de las situaciones y el desarrollo del espíritu autocrítico, favorece a la formación de los niños ayudándole a conocer sus limitaciones, da una satisfacción personal, divierte, motiva a superarse y ayuda al aprendizaje.

Por otro lado, el uso de la competición en niños ha tenido muchas críticas por parte de diversos autores como Blázquez (1995). Algunos argumentos en contra han sido la desmotivación del perdedor, la presión en los niños, los conflictos, etc.

Para compensar estos puntos negativos de la competición, inspirado por el proyecto educativo “CompiFairPlay” de Rivas (2014), que está enfocado hacia la educación en valores y el juego limpio en el deporte con la finalidad de educar los comportamientos antideportivos en edad escolar, voy a añadir una serie de reglas que sumarán o restarán puntos en función del comportamiento de los alumnos. Además de esto, quiero que los alumnos se arbitren entre ellos para que vean lo difícil que es ser árbitro.

4.2. Contexto del recreo en el centro

En concreto, en el colegio en el cual vamos a poner nuestra puesta en práctica es el CEIP San Pío X, situado en el barrio de La Estrella en Logroño.

La mayoría de los estudiantes son de etnia gitana y algunos inmigrantes, pocos de ellos son de origen español. A pesar de estas características no suele haber numerosos conflictos, lo que sí que suele haber es pequeños piques de gano/pierdo entre los chicos. Estos no suelen jugar mucho al fútbol, solo los mayores de quinto y sexto, la mayoría de los chicos suelen jugar a juegos como el “pillapilla”, “polis y cacos”, “el escondite” y “carreras”. Las chicas suelen preferir pasar el tiempo libre hablando en vez de jugar a juegos motores. Lo que se puede observar es una amplia diferencia entre los chicos y chicas que no se suelen relacionar en el espacio de recreo y se dividen en numerosos grupos pequeños.

Además, este colegio tiene un amplio espacio de recreo y está dividido entre los alumnos de infantil; los alumnos de primero y segundo; tercero y cuarto; y quinto y sexto.

4.3. Programación anual en el centro

La programación de este proyecto educativo que vamos a realizar será para el curso 2018-2019, ya que se será un ejemplo de cómo se realizará el próximo curso en el CEIP San Pío X de Logroño en el caso de que la prueba piloto se realice con éxito.

El proyecto consta de cinco fases:

1ª Fase: consiste en una evaluación inicial en la cual recogieron información del contexto de los niños.

2ª Fase: diseño del programa, en el cual realizaron una gestión de espacios con diferentes juegos libres.

3ª Fase: consiste en elegir los diferentes juegos para los campeonatos que consigan motivar al alumnado

4ª Fase: puesta en práctica de una prueba piloto. (Anexo 2)

5ª Fase: se realizó una evaluación final del proyecto.

Nuestra dinamización va a constar de dos partes, una serie de actividades o campeonatos programadas por los profesores de Educación Física y por una división del patio del recreo para que los niños puedan practicar diferentes juegos libremente.

4.3.1. Diseño de torneos

Para diseñar un calendario con los diferentes torneos se va a tomar como referencia el calendario del curso 2018-2019 del CEIP San Pio X. (Anexo 3)

Calculando que en la prueba piloto hubo 12 equipos y el torneo duró casi tres semanas completas, vamos a programar un campeonato por mes por lo que pueda pasar debido a diferentes actividades que se pueden dar en el horario del recreo que podrían interrumpir los torneos en días puntuales. En el caso que esto ocurriera la jornada de ese día pasaría al día siguiente, modificando todo el calendario, pero como hay días suficientes esto no sería un problema a la hora de realizar el siguiente el calendario.

Por otro lado, los torneos tendrán lugar en el polideportivo del colegio, muy espacioso, con lo cual no hay problema para realizar ningún campeonato.

En el tablón de anuncios del polideportivo se colocarán los diferentes equipos, las normas de cada campeonato, el sistema Fair Play y las fechas de estos.

La formación de los equipos se llevará de la siguiente manera:

1. Los cursos en los que se llevará cabo serán 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria.
2. Habrá dos ligas diferentes, la Junior (3º y 4º) y la Senior (5º y 6º).
3. Antes de cada torneo se pedirá que los alumnos interesados en participar en los torneos se inscriban en una hoja que se colocará en el tablón del polideportivo.
4. Los equipos serán equilibrados y los formará el profesor.
5. Los equipos serán mixtos.

El formato del campeonato será de la siguiente manera:

1. Dos fases:

1ª fase: Una liga entre todos los equipos.

2ª fase: Semifinales y final entre los cuatro primeros clasificados de la liga.

2. Los partidos se programarán de forma aleatoria mediante la aplicación “Mis torneos”.

El sistema “Fair Play” que nos gusta implantar será el siguiente:

1. Por cada insulto o desplante que realice algún participante, ya sea a un compañero o a un rival restará un punto del marcador.

2. No dar la mano al equipo rival tras la finalización del encuentro restará un punto del marcador.

3. Dar la mano al equipo rival tras la finalización del encuentro sumará un punto del marcador.

4. Animar durante todo el partido nuestros compañeros sumará un punto al marcador.

5. Agredir a algún compañero o rival supondrá la expulsión inmediata del torneo.

Los primeros días de cada torneo se formará un círculo y se irán formando los equipos.

A medida que pase el tiempo nos gustaría eliminar esto, y sean los niños capaces de interpretar la formación de los equipos y el campo en el que tienen que jugar cada partido.

Los diferentes juegos alternativos que vamos a realizar son:

1. Balonkorf (Anexo 4)



2. Kinball (Anexo 5)



3. Pequevoley (Anexo 6)



4. Shootball (Anexo 7)



5. Tchouck-ball (Anexo 8)



6. Ultimate (Anexo 9)



7. Rugby (Anexo 10)



8. Pichi-fútbol (Anexo 11)



9. Balón prisionero (Anexo 12)



4.3.2. División del patio

Vamos a realizar una división del patio del recreo para que los niños que no quieran participar en los distintos torneos puedan realizar otras actividades deportivas de forma libre, nosotros les dejaremos distintos materiales como combas, gomas y pelotas. A pesar de ser una “división” los niños tendrán libertad de negociar entre ellos para jugar entre cursos o intercambiarse la zona de recreo.

Para ello vamos a empezar dividiendo en diferentes áreas para Infantil y Primaria.

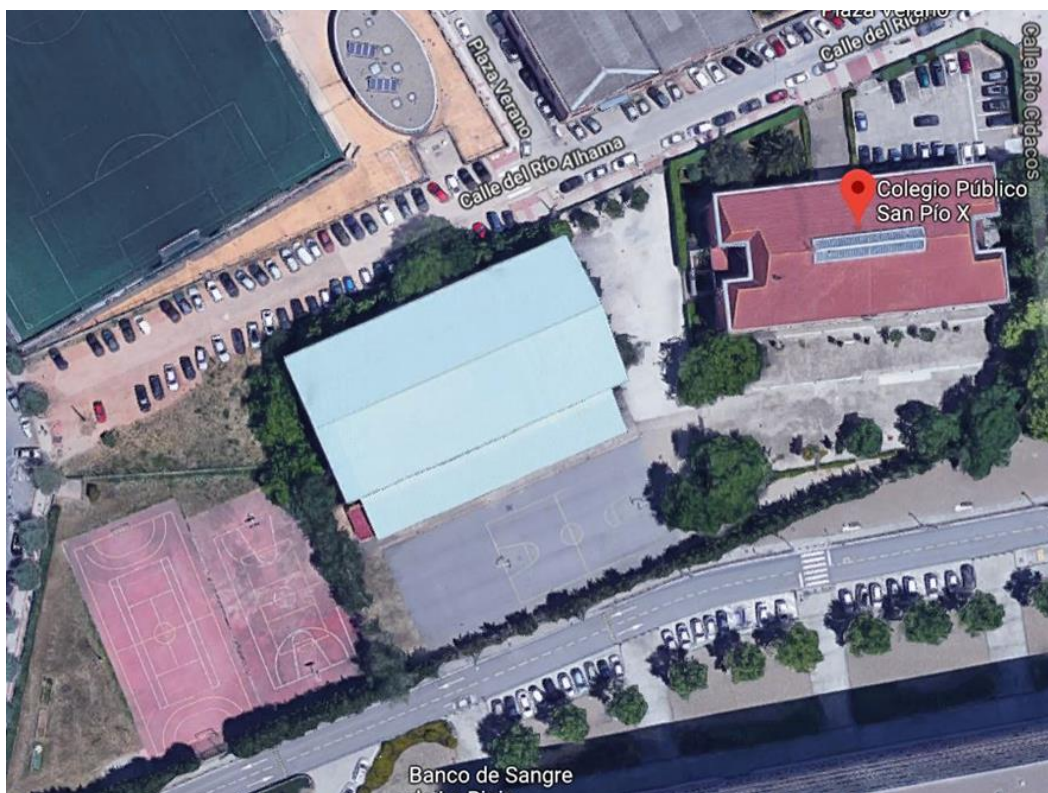


Figura 1. Imagen aérea del patio escolar.

Fuente: recorte obtenido de <https://www.google.com/maps/place/Colegio+Público+San+Pío+X/@42.4521092,-2.4273597,320m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0xd5aab7b926fe0dd:0xf4f713361f042ddf!8m2!3d42.4523033!4d-2.4266616>

La zona de Infantil tiene diferentes columpios donde los niños pueden jugar, no necesitarán que les dejemos material. En esta zona también incluiremos a los niños de primero de Educación Primaria (Anexo 13)

La zona de E. Primaria las dividiremos en cinco zonas diferentes, las cuales se repartirán entre los cursos de primaria de lunes a viernes para que puedan realizar diferentes actividades totalmente libres, bajo la supervisión del profesor que le toque ese día estar en el patio durante el recreo:

La zona 1 sería el patio gris: para esta zona les dejaremos diferentes materiales como combas, gomas y alguna pelota que no bote mucho. (Anexo 14)

La zona 2 sería la pista basket peque: para esta zona les dejaremos una o dos pelotas de baloncesto. (Anexo 15)

La zona 3 sería la pared del polideportivo: para esta zona les dejaremos combas, gomas y una pelota de tenis para que puedan jugar contra la pared del polideportivo. (Anexo 16)

La zona 4 sería la pista basket roja: para esta zona les dejaremos una o dos pelotas de baloncesto. (Anexo 17)

La zona 5 sería la pista futsal roja: para esta zona les dejaremos una o dos pelotas de fútbol o balonmano. (Anexo 18)

Las divisiones del patio del recreo se realizarán de la siguiente forma:

Tabla 1.

División de patios.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Zona 1	2º	3º	4º	5º	6º
Zona 2	3º	4º	5º	6º	2º
Zona 3	4º	5º	6º	2º	3º
Zona 4	5º	6º	2º	3º	4º
Zona 5	6º	2º	3º	4º	5º

Fuente: Creación propia.

4.4. Aplicación piloto

Para poder testar este sistema de dinamización en el recreo, poder valorarlo y perfeccionarlo a través de una prueba piloto en el CEIP San Pío X de Logroño, la cual consistió en un campeonato de balón prisionero. Los cursos en los que se llevó a cabo fueron 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria, siendo separados en dos ligas diferentes, la Junior (3º y 4º) y la Senior (5º y 6º). En ambas ligas se han formado 6 equipos mixtos y equilibrados de unos 7 u 8 jugadores a criterio de los profesores de Educación Física, Daniel y Nayua.

4.4.1 Planificación de la prueba piloto

Antes de poner en práctica el campeonato de Balón Prisionero me puse en contacto con el profesor de Educación Física del colegio Pío X de Logroño Daniel Arriscado. Le expliqué mi idea de cómo quería llevar a cabo la dinamización del recreo por medio de un campeonato con las fechas y horarios y el me dio su punto de vista y me puso en contexto de la situación del colegio para adelantar algunos partidos por si sucedía

cualquier imprevisto, también se comprometió a formar los grupos mixtos y equilibrados entre los niños que querían participar. También le comenté mi sistema “Fair Play”, pero le pareció bastante arriesgado realizarlo sin que los alumnos previamente nos hayan visto a nosotros arbitrar así que no lo pusimos en práctica.

En total formamos doce equipos mixtos, 6 equipos Sunior y 6 equipos Senior entre 6 y 7 jugadores en cada uno, haciendo un total de 43 participantes. (Anexo 19)

Los torneos se dividieron en dos fases:

La primera, consistió en una liga entre todos los equipos. Los enfrentamientos se hicieron de forma aleatoria mediante una aplicación en el teléfono móvil llamada “Mis torneos” (Anexo 20).

La segunda, enfrentaba al primer clasificado contra el cuarto y al segundo contra el tercero de la primera fase. Ambos ganadores se enfrentarían en la final. (Anexo 21)

Después de cada sesión, al llegar a casa realizaré unas pequeñas anotaciones a modo de resumen (Anexo 22) de lo que había sucedido con las cosas que eran importantes, con esto lo que quiero buscar es realizar un diario de los días para acordarme de lo que había sucedido para que al final de manera global rellenar una tabla una tabla de evaluación y sacar las posteriores correcciones.

4.4.2 Evaluación de la prueba piloto

Para poder analizar nuestra dinamización, he elaborado una rúbrica con aquello que me serviría para recoger información de la prueba piloto, con el fin de analizar el formato de campeonatos y sacar conclusiones que muestren los puntos fuertes y débiles con la intención de reforzar los primeros y mejorar los segundos para poder mejorar la dinamización de los recreos. (Anexo 23)

Rúbrica de evaluación.

ITEM	SÍ/NO	COMENTARIO
Los niños se han mostrados participativos	SÍ	
Los niños han mejorado sus relaciones sociales reduciendo los conflictos	SÍ	
Los niños han mejorado sus capacidades físicas	SÍ	
Los niños han sido constantes en la participación	SÍ	
Los niños y niñas han mostrado comportamientos sexistas	NO	
Ha habido pequeños conflictos	SÍ	
Ha habido grandes conflictos	NO	
Algún niño se quedaba de lado durante el juego	NO	

Fuente: Creación propia.

Los apartados que recoge son los Ítems, lo que se van a evaluar; sí o no, que será la respuesta al ítem y los comentarios para especificar la respuesta.

Los Ítems que recoge son:

1. Los niños se han mostrados participativos: nos interesaba saber si la participación de los niños ha sido buena o mala para proponer otras actividades similares si esta les ha motivado o no para cambiarlas.
2. Los niños han mejorado sus relaciones sociales reduciendo los conflictos: nos interesa saber si con nuestra dinamización se han reducido los conflictos ya que esto supone una mejora de la socialización del alumnado.
3. Los niños han mejorado sus capacidades físicas: nos interesa saber si este proyecto ayuda a mejorar las capacidades físicas de nuestros alumnos ya que cada vez muestran una gran actividad física debido al actual estilo de vida sedentario.
4. Los niños han sido constantes en la participación: nos interesa saber si los niños tienen compromiso con los campeonatos ya que si esto no es así no se puede llevar a cabo esta programación a largo plazo.
5. Los niños y niñas han mostrado comportamientos sexistas: nos interesa saber si la idea de formar equipos mixtos ha servido para trabajar la coeducación.

6. Ha habido pequeños conflictos/Ha habido grandes conflictos: Nos interesa saber el tipo y la cantidad de conflictos que se han producido durante el desarrollo del campeonato.

7. Algún niño se quedaba de lado durante el juego: Con nuestra dinamización lo que se pretendía era que todos los niños estuvieran integrados, por eso este ítem me pare fundamental para saberlo.

5. Conclusiones

Como conclusión general se puede decir que, esta dinamización puede ser empleada, siendo efectiva en este colegio, debido a que se han conseguido alcanzar los objetivos propuestos del proyecto.

En primer lugar, se cumple con el objetivo principal que era el de elaborar un proyecto educativo de dinamización de los recreos en Educación Primaria, poniendo en práctica una pequeña parte en la cual hemos tenido resultados muy satisfactorios, consiguiendo así que nuestros alumnos aumentasen su actividad física diaria y mejorasen su socialización a través de juegos motores y de una forma coeducativa.

En segundo lugar, hemos diseñado un programa de juegos alternativos y tradicionales adaptados para los cursos de 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria.

En tercer lugar, hemos logrado planificar un programa de competición orientado a la integración escolar de los alumnos de forma de que los equipos han sido formado por nosotros, equilibrados y mixtos, con la intención de conseguir la integración de todos

En cuarto lugar, hemos creado un sistema de juego Fair-Play, bastante sencillo, pero que creo que dará resultado. El objetivo de este es que los niños tomen conciencia de que una mala acción tiene consecuencias negativas y viceversa. A pesar de no haberlo puesto en práctica creo que es necesario ya que así en partidos en los que algún equipo cree muchos conflictos hará que pierdan el partido por su mala deportividad, ya que en mi opinión en un valor fundamental que nuestros alumnos deben aprender.

En cuarto lugar, hemos podido realizar una intervención piloto en el CEIP San Pio X de Logroño gracias a la colaboración del profesor de Educación Física Daniel Arriscado, el cual nos ha dado total libertad para la elaboración de esta.

En quinto lugar, hemos aplicado un sistema de evaluación de resultados del proyecto para poder analizar los puntos fuertes y débiles de la dinamización.

Por otro lado, sobre la parte de salud, socialización y coeducación creo que se han obtenido grandes resultados.

Es cierto que, para ver si nuestro proyecto soluciona el problema de sobrepeso y obesidad en los niños de Logroño del que habla Arriscado (2014) hace falta más tiempo y haber hecho anotaciones sobre el índice de masa corporal de los niños antes y después del torneo, pero algo totalmente cierto que no nos pueden negar, es que he conseguido aumentar la actividad física de estos niños ya que algunos de ellos no practicaban juegos motores durante el horario de recreo. Esto llevado a cabo durante un periodo largo de tiempo y acompañado de una buena alimentación mejoraría la salud de nuestros niños.

Por otro lado, se han conseguido beneficios educativos, hemos mejorado las relaciones de los niños, al haber formado los grupos nosotros hemos separado a los que siempre se juntan, también hemos conseguido que chicos y chicas jueguen juntos y además no ha habido ningún conflicto significativo que haya que destacar. Nosotros estábamos supervisando los partidos del campeonato, pero eran ellos los que se auto arbitaban y ante la duda iban a nosotros. Además, lo que creo que más mereció la pena fue el día de las finales, la gran mayoría de participantes estaban en las gradas del polideportivo animando y lo que más me gustó es que cuando acabó el recreo y alguno de los que perdieron empezaron a llorar fueron los que ganaron los primeros en consolarlos.

También hemos conseguido que los niños hayan aprendido a interpretar nuestros calendarios con las pistas y hayan sido capaces de colocarse ellos solos en su campo correspondiente.

Las dificultades a las que me he encontrado durante la puesta en práctica de este proyecto educativo ha sido que en un principio me costó entenderme con Daniel ya que yo quería ir bastante rápido porque había visto lo bien que funcionaba en el colegio en el que estaba de prácticas y no me di cuenta que era la primera vez que se iniciaba en este colegio. Además, la otra profesora de Educación Física acababa de coger la baja y la profesora sustituta no conocía muy bien a los alumnos así que tardamos un poco en formar los equipos.

Como punto a favor ha sido la disponibilidad de un amplio polideportivo, donde incluso los días de lluvia ha habido espacio suficiente para todo el alumnado del colegio, si este proyecto se quiere realizar en otro colegio, la disponibilidad de un buen espacio de recreo es fundamental para una buena programación del proyecto sin que sucedan imprevistos.

Como punto negativo de mi proyecto, me he dado cuenta de que debería haber hecho dos cuestionarios, el primero, para conocer los juegos que más les motiva y el segundo, para saber su opinión acerca de la puesta en práctica. Esto me parece una cosa muy importante a tener en cuenta la próxima vez que se ponga en práctica ya que al ser un proyecto educativo pensado para niños, conocer su punto de vista nos ayudará a mejorarlo

Como perspectivas de futuro creo que el proyecto se puede llevar a cabo en su totalidad y si alguna vez algún juego no motiva lo suficiente al alumnado siempre se puede buscar otro. Además, este proyecto es aplicable en cualquier centro, siempre y cuando se adapte la división de espacios.

6. Referencias bibliográficas.

- Antón, J.L. (1999). *Valoración, importancia y formas de tratamiento y organización de la competición en el aprendizaje del balonmano*. En J. L. Antón y L. J. Chiroso (Eds.), *Jornadas de formación en balonmano: Alternativas y factores a valorar en el aprendizaje* (pp.5-24). Granada: Editores.
- Añó, V. (1997). *Planificación y organización del entrenamiento juvenil*. Madrid: Gymnos.
- Arriscado, D. (2014). *Tesis Doctoral. Valoración del estado de salud de los escolares de Logroño: Influencia de la alimentación y la actividad física*. Logroño: Universidad de La Rioja.
- Chaves, A. L. (2013). Una mirada a los recreos escolares: EL sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista electrónica Educare*, 17(1), 67-87.
- Costa, M. R., & Silva, R. (2009). *La cultura del patio de recreo: las relaciones de niños y niñas en primaria*. Paraná: Universidad Federal de Paraná.
- Damas, J.S. y Julián, J.A. (2002). *La enseñanza del voleibol en las escuelas deportivas de iniciación*. Madrid: Gymnos.

- Feu, S. (2001). Criterios metodológicos para una iniciación deportiva educativa: una aplicación al balonmano. *Revista digital efdeportes*, 6(31), 1-3.
- García, M., & Serrano, J. M. (2010). La optimización del patio de recreo para favorecer la práctica de actividades físico-deportivas mediante un proyecto de convivencia. *Revista digital del Centro del Profesorado Cuevas-Olula*, 3(6), 1-11.
- Molines, S. (2015). *Tesis Doctoral: La coeducación en un centro educativo: análisis del patio escolar*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Oña, A. (1987). Desarrollo y motricidad. Fundamentos evolutivos de la educación física. Granada: Editores.
- Piñar, M. I., & Cárdenas, D. (2010). La competición como herramienta formativa. Diferentes propuestas en minibasket. *Revista digital Wanceulen E.F.*, 1-14.
- .
- Rodriguez, A. G., & Arjona, J. (2012). Los recreos activos en Educación Física. *Revista digital. Lecturas: Educación física y Deportes.*, 17(170), 1-17.

Webgrafía.

- Díaz, D. (2014). *Variedad de juegos para el recreo*. Bilbao: Universidad Internacional de La Rioja. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2560/diaz-rodriquez.pdf?sequence=1>
- Flores, D. (2010). *La escuela como agente de Socialización en los niños*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2349/1/tps647.pdf>
- Jarrett, O. S. (2002). *Recess in Elementary School: What does the research say?* Gerty Drive: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED467567.pdf>
- RAE. (2018). *Real Academia de la Lengua*. Obtenido de Diccionario de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/?id=YC13MU3>
- RAE. (2018). *Real Academia Española*. Obtenido de Diccionario de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/?id=VVw6cWS>

- RAE. (21 de diciembre de 2018). *Real Academia Española*. Obtenido de Diccionario de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/?id=9e42EIP>
- Rioja, L. (2014). *Boletín Oficial del Estado*. Recuperado el 2019, de <https://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>
- Stellino, M., Mullen, S., Claassen, J., & Megan, W. (2018). *EurekaAlert!* Obtenido de When it comes to school recess, a quality playground experience matters: https://eurekaalert.org/pub_releases/2018-06/osu-wic060418.php
- Salud, O. M. (2016). WHO. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/dietphysicalactivity/childhood/es/>
- Schwartz, A. (2018). Conmishijos. Obtenido de Conmishijos: <https://www.conmishijos.com/educacion/colegio/la-relacion-de-los-ninos-en-el-patio-del-recreo/>